

I CONTRIBUTI DEI DOCENTI

Educare all'uso delle tecnologie

Svariate indagini sono state fatte a livello internazionale e europeo per comprendere come i nostri giovani utilizzano le nuove tecnologie (Internet, posta elettronica, Pc, Tv, cellulari, messaggistica immediata, fotocamere digitali, reti di social networking, videogiochi online e offline, CD, webcam, console portatili per videogiochi...) e come influiscono sul loro stile di vita. La quasi totalità usa internet ed in particolare per scambiare messaggi in chat o instant messaging. I social network vengono utilizzati principalmente per tenersi in contatto, condividere immagini, musica, filmati e dare appuntamento agli amici. L'aspetto più preoccupante è che gli adolescenti non affrontano il tema della privacy, infatti la maggior parte hanno profili pubblici o parzialmente pubblici, e neppure quello della proprietà intellettuale. A tal proposito è importante educare gli studenti ad un uso consapevole delle tecnologie realizzando attività didattiche sul tema della Sicurezza Online e sulla Cittadinanza digitale e la proprietà intellettuale. Infine per potenziare l'aggiornamento tecnologico degli studenti, bisogna inserire le competenze tecnologiche nei curricula di studio con l'obiettivo di aumentare la loro capacità sia di innovare e produrre nuova conoscenza, sia di beneficiarne.

*Prof.ssa Antonella Greco
 Docente ANP, esperta nell'utilizzo delle tecnologie nella didattica della matematica e nella realizzazione di materiali didattici multimediali, tutor di e-learning*

Giocare ed apprendere con le tecnologie

Da 1994 ad oggi, così come documentato su *La Scatola delle Esperienze* <http://www.descrittiva.it/calip/>, ho avuto modo di osservare da vicino il rapporto sia di bambine/i che di adolescenti con le tecnologie. Nei confronti delle ITC sono certamente molto disinvolte, si trovano a proprio agio ed apprendono con grande facilità nuove applicazioni e l'uso di diversi dispositivi tecnologici. Quel che però maggiormente mi preme sottolineare è quanto sia importante l'uso creativo delle tecnologie e di come queste riescano a "funzionare" anche se rotte o ricreate mediante "materiale altro". A questo proposito porterò alcuni esempi. Accade molto spesso che alcuni genitori regalino giochi usati alla nostra classe, stiamo parlando di una sezione di scuola dell'infanzia con frequentanti 29 bambine/i di 3-4-5 anni. Quest'anno, oltre a ricevere in dono libri, videocassette, audiocassette, pupazzi di peluche, super eroi, mattoncini lego, ecco che sono arrivati anche 3 portatili gioco non funzionanti, due joystick da playstation ed uno switch. Tutto ciò è stato accolto con grande entusiasmo e bambine/i hanno subito chiesto di giocare con i "giochi nuovi". Dunque c'è stato chi ha scelto di utilizzare le tecnologie. Qui ho rivolto maggiore attenzione per vedere quale sarebbe stata la reazione dei bambine/i quando avrebbero scoperto che si trattava di giochi rotti. Ebbene sulle prime hanno cercato di farli funzionare. Qualcuno ha cominciato a fare ipotesi: "dobbiamo attaccarli alla corrente" - "non ci sono le batterie" - "dobbiamo trovare il tasto giusto per accenderli" ... qualche altro ha detto: "sono rotti, li aggiusto

io". Dopo diversi tentativi falliti ci si aspetterebbe un normale disinteresse per giochi non funzionanti... invece ecco che grazie alla fantasia hanno preso vita. Da due a quattro bambine/i - davanti ai monitor completamente spenti - c'è stato chi ha immaginato di vedere film in DVD e chi ha connesso i joystick da playstation ed ha cominciato a giocare, passando di livello in livello. In pratica l'esperienza reale è stata proiettata in quello che può essere chiamato il "gioco di ruolo" ed in quello denominato "gioco simbolico". Non è la prima volta che questo accade. Nella nostra aula, inoltre, abbiamo a disposizione 5 computer funzionanti, tre di questi sono connessi ad internet, da ciò ne consegue che non tutti i bambini contemporaneamente hanno accesso ai computer ma che comunque c'è da parte di ognuno una esperienza diretta. Si tratta di esperienze collaborative condivise perché non c'è mai un'attività individuale. Essendo la classe all'interno dell'istituto comprensivo abbiamo costanti contatti con studenti della primaria e della secondaria di primo grado e con loro condividiamo i medesimi progetti. Proprio oggi alcuni studenti della secondaria di primo grado ha raggiunto la nostra classe per farci vedere quanto hanno realizzato ultimamente: un braccio robotico che afferra palline, bicchieri e batte le mani. I ragazzi hanno così spiegato ai piccoli come attivare la loro creazione usando il cellulare. Insomma, resto sempre più convinta che le tecnologie non limitano la creatività, la fantasia e la spontaneità di bambine/i e ragazzi né la loro capacità di collaborare e condividere con amici, genitori ed insegnanti.

Linda Giannini